

REV'n'GE!

#139

Retro Emulator Vision and Game

Metal Gear

Space Manbow

ALTRE RECENSIONI: Poseidon: Planet Eleven * Thing! * Super Mario Bros Special * Titanic * Wimbledon * Dyna Blaster * Fiendish Freddy's Big Top O' Fun * Goldrunner II * Edge * Zombi Mall * Little Nippers Deluxe * Tetrix * Night Flight * Pak Man * Bomber * Lale Savascolari * Street Fighter * Street Fighter II: The World Warrior * Word Games * Guinness 1995: Disc of Records

RECENSIONI CONSOLE: Secret Quest * Zone Ranger * Tank's Furry

Retro gaming

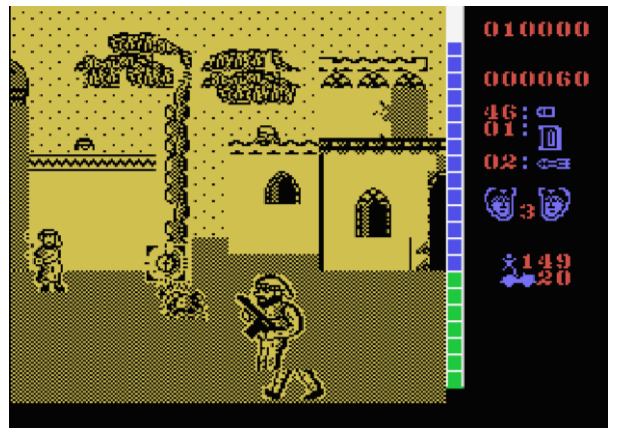
In emulazione!

La tua rivista

*Ogni mese potete
leggere questa
fantastica rivista*

*Due edizioni: una
in Italiano e una in
Inglese*

***100%
Gratis***



EDITORIALE NUMERO 139

Un numero di Ottobre pieno di recensioni credo abbastanza interessanti sia per gli 8-Bit che i 16-Bit. Alcuni di questi sicuramente per chi ha avuto questi Computer e Console probabilmente sono conosciuti. Io che venivo dal Vic-20, poi C64 e Amiga, molti di questi erano sconosciuti. Forse uno di questi era più famoso per avere avuto dei sequel in grafica moderna in 3D e in questo numero ho recensito il primo capitolo di una lunga serie.

Il fatto è che oggi pur con la mania del retro gaming spesso ci ritroviamo sul monitor dei titoli che non giocavamo da 20 anni e onestamente oggi non c'è più quell'attaccamento che c'era tanti anni fa. Ho giocato con titoli entusiasmanti che quando iniziavo non la smettevo più, diventava quasi un'ossessione. Riprovandoli oggi spesso mi chiedo cosa ci trovavo di così interessante molti anni fa. Rimangono giochi eterni, belli, interessanti, da riprovare, ma non mi tengono più incollato al monitor come prima.

In questo numero solo quattro ripescaggi, uno di questi, da quando è uscito fino ad oggi è un autentico capolavoro (per gli amanti di quel genere) e continuano a produrre in continuazione remake e versioni rimasterizzate.

Buona lettura





Poster Paster - Commodore 64

E' un lavoro come un altro e qualcuno deve farlo. Dovete incollare o disegnare dei cartelloni pubblicitari per le vie della città.



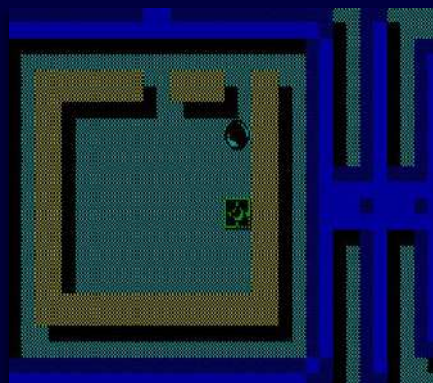
Street Warrior - Amstrad CPC

Sia il nome sia l'azione di gioco ricordano molto da vicino Street Fighter II e dalla grafica sembra anche un ottimo clone. Non è un gioco commerciale e quindi resta da vedere quanto è stato fatto.



Gyrodine - Sharp X1

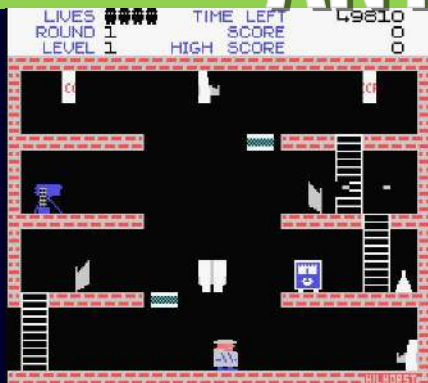
Uno sparatutto a scorrimento verticale pilotando un elicottero di buone dimensioni e a me ricorda un titolo Arcade.



Titan - ZX Spectrum

Un gioco arcade in cui dovete esplorare un gigantesco labirinto.

ANTEPRIME #140



Meaning of Life - MSX

E' un computer che malgrado non abbia una vasta raccolta di giochi, per me sono quasi tutti sconosciuti e non so per voi.

Questo è un gioco di piattaforme in cui dovete raccogliere dei pezzi e assemblarli.



F-1 Spirit 3D Special - MSX2+

Le corse automobilistiche di Formula 1 sono sempre bellissime e questa in particolare sembra sfruttare molto bene l'MSX2+.



Theatre of Death - Amiga

Uno sparatutto molto simile a Cannon Fodder come concetto di base.



Graffiti Man - Atari ST

E' simile come concetto a Poster Paster con la differenza che dovete disegnare dei graffiti sui muri delle strade.

LEGENDA

	MEMORIA
	FLOPPY 3,5"
	FLOPPY 5.25"
	CASSETTA
	CD-ROM



ANNO, EDITORE	
GRAFICA	
SONORO	
GIOCABILITA'	
LONGEVITA'	
GLOBALE	

STATI D'ANIMO



MEDAGLIE



IL GIUDIZIO DI REV'N'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Il **Sonoro** è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

La **Giocabilità** è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

La **Longevità** è quanto un gioco riesce a tenervi incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.

Sommario Numero #139

Ottobre 2022

Bomber	Tatung Einstein	25
Dyna Blaster	Atari 8-Bit	16
Edge	PC 98	20
Fiendish Freddy's Big Top O' Fun	Amiga	18
Goldrunner II	Atari ST	19
Guinness 1995: Disc of Records	Windows 3.x	48
Lale Savascilari	PC DOS	31
Little Nippers Deluxe	Commodore 64	22
Metal Gear	MSX2	12
Night Flight	Tomy Tutor	24
Pak Man	Videoton TVC	25
Poseidon: Planet Eleven	Commodore 64	9
Secret Quest	Atari 2600	40
Space Manbow	MSX2	13
Street Fighter	8/16-Bit	32-34
Street Fighter II: The World Warrior	Amiga, Atari ST, PC	35-38
Super Mario Bros Special	Sharp X1	11
Tank's Furry	CD32	41
Tetrix	Amstrad CPC	24
Thing!	Amstrad CPC	10
Titanic	ZX Spectrum	14
Wimbledon	Commodore 16	15
Zombi Mall	ZX Spectrum	22
Zone Ranger	Atari 5200	40-41
Word Games	Tatung Einstein	43



E' un gioco di azione e piattaforme con qualche enigma da risolvere per dare un po' di innovazione ad un genere sfruttato tantissimo durante il periodo del Commodore 64.

Siete un astronauta che si schianta sull'undicesimo pianeta dopo aver colonizzato bene gli altri dieci e il cristallo di energia che alimenta la nave si rompe in tanti pezzi.

Indovinate un po' quale è il vostro scopo?

Naturalmente quello di girovaga-

Avete solo tre vite, tuttavia, per ciascuna di queste una barra di energia che decresce molto lentamente malgrado lo schermo sia pieno di nemici che si auto rigenerano ogni volta che li distruggete.

In giro trovate ricariche di carburante e di energia e l'esplorazione del pianeta è sicuramente molto buona per questo aspetto. Il jet-pack ha il doppio salto (se ha abbastanza energia) e quindi potete raggiungere delle piattaforme altissime.

E' vero che dopo un po' sembra un déjà-vù perché assomiglia abbastanza a *Rad Warriors*, ma ci sono elementi per renderlo interessante.

La cosa sicuramente a suo favore è la gestione dell'energia e le tan-



re per il pianeta in cerca di questi pezzi, riportarli alla nave e poi riassembliarli e finalmente tornare a casa a dare la buona notizia che la razza umana ha un nuovo sistema solare in cui progredire.

Come astronauta avete un potente sistema di propulsione sulla schiena (*suvvia, il solito jet-pack*) per raggiungere facilmente delle piattaforme altrimenti non raggiungibili; per difendervi dagli strani abitanti che vogliono uccidervi avete una pistola.

te ricariche per non trovarvi mai in situazioni pericolose. Tre vite con tutta quella energia dovrebbero garantire delle partite molto lunghe e magari anche qualche ora di divertimento.

Grafica ben colorata e sprite ben disegnati. Effetti sonori nella norma. Musica nella presentazione che mette ansia.

La vostra arma ha una seconda funzione: potete mettervi di fronte allo schermo e sparare, ma onestamente non capisco quale utilità possa avere.

Gestione della difficoltà ben calibrata e, malgrado i nemici sono infiniti e si rigenerano in continuazione, vi permette di esplorare buona parte del pianeta senza troppi affanni.

Di fatto è un enorme labirinto e senza mappa vi perderete facilmente, quindi dopo un po' scappa la voglia di continuare.



1990, HI-TEC

GRAFICA	10
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	7
GLOBALE	8,2



Su un lontano pianeta c'è una crisi che potrebbe sfociare in una Guerra Nucleare e per evitare questa situazione apocalittica il Concilio dell'Armonia Astrale delega un postino intergalattico modificato geneticamente per far incontrare il loro consigliere politico (*ha la forma di una palla*) con Dingalinger Overlord.

Quest'ultimo accetterà questo incontro solo se voi, Thing il postino intergalattico, porterete a termine 10 missioni in 7 giorni. Non è una cosa facile perché i 26 distretti del pianeta sono occupati dalle gang criminali di Dingalinger molto feroci con chiunque tenti di passare.

Esiste, tuttavia, un sistema chiamato Telephonex che vi permette di attraversare i vari distretti.



E' un gioco di azione in cui gestite due personaggi (Thing e Ball) cercando di mantenerli in

vita per portare a termine le varie missioni.

Ci sono oggetti da raccogliere e scegliere quelli che sono necessari per completare la missione. Avete con voi fin da subito un libro che in realtà è un elenco telefonico per-



ché lo dovete usare quando trovate dei chioschi con un telefono (Telephonex).

Voi vi occupate di trovare gli oggetti giusti e di usare il Telephonex, mentre "Ball" usa le armi per sconfiggere i nemici.

Di fatto è un'avventura grafica punta e clicca in 2D a scorrimento laterale con un inventario per 4 oggetti e una serie di verbi che vi servono per esaminarli e usarli.

Avete vite infinite, tuttavia, se venite distrutti, il tempo di riparazione impiega 24 ore e dato che dovete fare 10 missioni in 7 giorni, ogni volta che perdete una vita, ne perdete uno.

La cosa da fare subito è visitare tutti i distretti e cercare di trovare

e scoprire il funzionamento degli oggetti.

Non mi ha entusiasmato molto, tuttavia, diventa più interessante partita dopo partita per trovare un modo di non perdere giorni preziosi.

E' un gioco ironico per una grafica che mostra voi e i nemici con forme molto divertenti.

E' un po' difficile perché sembra esserci un po' di lag tra il premere il pulsante del joystick e l'effettivo sparo nel gioco; i nemici un po' troppo presenti e resistenti.

Esteticamente davvero molto divertente per un disegno che vi riporta alla mente quel genere Super Deformed di alcuni giochi Giapponesi. E' tutto monocromatico e poco colorato però è fatto bene. Solo effetti sonori e di qualità scadente.



Bronze

1988, PLAYERS

GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	7
GLOBALE	7



Vi avevo promesso un titolo molto interessante per lo Sharp X1 e in qualche modo lo è. Questo gioco è, sulla carta, la conversione dell'originale, tuttavia, solo a livello estetico perché cambia totalmente in ogni sua parte. Gli otto mondi sono stati totalmente rifatti e di conseguenza lo sono anche i vari livelli con una difficoltà esagerata e forse anche più di *Super Mario Bros 2*.

Cambiano anche i mostri perché sono stati importati quelli di Mario Bros e quelli di *Donkey Kong* così come cambiano anche i potenziamenti perché trovate addirittura il martello che Mario usava in *Donkey Kong*.

Un cambiamento che forse può creare qualche problema è che lo schermo non è a scorrimento e quindi sono schermate statiche e



quando raggiungete la fine di questo passate a quello successivo senza sapere cosa c'è dall'altra parte. Nella frenesia fate un salto e quando apparite nella schermata



successiva cadete in una voragine. La storia dovrebbe essere la stessa in cui la principessa viene rapita dal malvagio Bowser e Mario deve andare a salvarla. Nell'originale c'era anche Luigi che era il secondo giocatore. In questo "Special" non c'è.

Esteticamente è fatto molto bene, i colori ci sono tutti, molto simili all'originale e i vari mostri sono ben caratterizzati. Quelli importati da *Donkey Kong* vanno sconfitti alla stessa maniera, ad esempio, le tartarughe vanno colpite in testa per stordirle e poi spinte via. Se sono su una piattaforma dovete colpirle come facevate in Mario Bros con la differenza che vengono sconfitte subito senza dovervi preoccupare di spingerle via.

E' vero che è difficile per il fatto che ogni volta che morite ripartite da capo se non raggiungete un punto di controllo o la fine del livello.

Quando ci sono già due o tre nemici sullo schermo rallenta tutto e la gestione della velocità e del salto è un po' compromessa. Lo scorrimento statico aumenta la difficoltà

perché malgrado i nemici vi danno il tempo di muovervi, se fate un salto tra uno schermo e l'altro siete nei guai.

Il controller supporta due pulsanti: uno per saltare e l'altro è la corsa. In più se tenete premuto il pulsante di salto, li fate molto più alti e questo vi permette di superare meglio alcune voragini.

I livelli sono un po' troppo lunghi, però essendo una versione "Special" ci può stare.

Esteticamente è fatto bene e vi ricorda esattamente l'originale Super Mario Bros.

La giocabilità è eccellente malgrado dei rallentamenti quando sullo schermo ci sono tre sprite in movimento e personalmente non mi piace in un gioco del genere le schermate statiche.

La musica è bellissima e ottimamente suonata.

Gold

1986, HUDSON SOFT

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9,2



METAL GEAR

©KONAMI 1987

Le armi che trovate ovviamente sono prive di munizioni e quando le avete dovete usarle solo in casi di emergenza.

Una giocabilità un po' diversa dal solito, ma ben riuscita e che una volta iniziato sarà difficile smettere. Mettendo il gioco in pausa con "F1", potete salvare e ricaricare la partita rispettivamente con "F4" e "F5".



TELESCOPE MODE

Quanti di voi avranno sognato di essere uno specialista anti nucleare inviato in un territorio nemico per scongiurare il rischio dell'annientamento della razza umana per colpa di scellerati pazzi senza scrupoli?

Questo è l'obiettivo di Solid Snake, ossia infiltrarsi in una base nemica e disabilitare dei carri armati che sono in grado di lanciare dei missili nucleari.

Probabilmente questo personaggio è più conosciuto nelle versioni moderne in 3D perché quello originale per MSX2 era Giapponese e il computer un po' raro da trovare

Non è uno di quei giochi nei quali



dovete prendere la pistola e sparare al primo che capita. Riprende un po' il concetto introdotto con *Saboteur*, ossia cercare di rimanere nell'ombra, non farsi vedere dai nemici, evitare se possibile di attaccare per non far scattare gli allarmi e concludere l'obiettivo senza farsi scoprire.

Quando incontrate quindi degli ostacoli umani, l'istinto in questi giochi è ucciderli però dovete ricordarvi che avete inizialmente solo i vostri pugni, mentre loro sono armati. Il gioco vi lascia la libertà di decidere se affrontarli a viso scoperto oppure cercare delle armi e oggetti per adempiere meglio alla missione.

Se durante l'esplorazione di alcune stanze incontrate dei nemici dovete combattere e vincere.

Gli oggetti che raccogliete non sono visibili sullo schermo, ma dovete premere "F3" per richiamare l'inventario e poi cliccare su quello che volete usare.

Molto bello come gioco, avvincente come pochissimi altri anche grazie ad una musica dinamica di accompagnamento durante l'esplorazione e che cambia durante i combattimenti. Difficoltà ben calibrata e quindi da non perdere!

Gold

1987, KONAMI

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9,2

in altri paesi, soprattutto quelli occidentali.

La visuale è generalmente dall'alto, leggermente isometrica, tuttavia, alcuni livelli sono di piattaforma e quindi la visuale diventa laterale a scorrimento multiplo.

SPACE MAINEBOW™

© KONAMI 1989



Uno Sparatutto a scorrimento orizzontale, ancora per MSX2, che fu talmente apprezzato dai fan che alcuni di loro realizzarono nel 2007 in seguito.

In un lontano futuro la razza umana è minacciata da ostili alie-

POWER 02 SCORE 0005600 HI 0005600



ni che vogliono conquistare ogni spazio abitativo nel vostro sistema solare.

Questi nemici sono molto avanzati nella tecnologia e distruggono tutta la flotta terrestre; l'unica speranza siete voi a bordo di un'astronave di nuova concezione e creata per sfruttare le armi del nemico.

Distruggendo le loro astronavi e postazioni difensive vengono rilasciati dei potenziamenti che potete raccogliere e sfruttare per annientarli molto più facilmente.

Tecnicamente è eccellente sotto ogni punto di vista e l'MSX2 è stato sfruttato meglio di quanto non si potesse fare.

Grafica dettagliata e curata in ogni particolare con colori applicati in maniera più che perfetta sia negli sprite in movimento sia nel fondale.

Musica in sottofondo molto ben orecchiabile, cambia in determinate situazioni e gli effetti sonori sono di buona qualità.

La difficoltà è ben calibrata anche se i nemici sono tantissimi, tuttavia, con attenzione i loro proiettili o raggi laser non sfrecciano per lo schermo e sono evitabili.

Nella frenesia di arrivare alla fine del livello farete degli errori di valutazione, ma non rovina l'ottima giocabilità.

Ci sono dei punti di controllo per cui se morite ripartite dallo stesso punto e poi ci sono boss di metà e fine livello.

Un ottimo titolo e interessante sapere che potete giocare al seguito.

POWER 02 SCORE 0001200 HI 0001200



Fantastico, bellissimo e di una giocabilità travolgente.

Sarà la musica così bella da ascoltare o quella grafica così curata che vi intriga non appena lo caricate?

Gold

1989, KONAMI

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9,5



L sogno di ogni sommozzatore sia professionale sia amatoriale è quello di scoprire nuovi relitti da esplorare e trovare qualche tesoro nascosto o qualsiasi altra cosa.

Urine e Deepman sono due di questi che hanno realizzato una loro speciale tuta sottomarina attrezzata per immergersi a profondità che nessun'altra era in grado di fare.

Per testarla come si deve hanno deciso di immergersi dove si trova il relitto del Titanic per scoprire qualche cosa che nessuno era mai stato in grado di fare prima d'ora.

ta viene fatta con degli esseri umani con una tuta protettiva in grado di reggere quella pressione che normalmente li ucciderebbe all'i-



stante.

Vi calate in mare da una nave di supporto con un mini sottomarino e quando siete ad una giusta profondità uscite fuori e provate sulla vostra pelle la resistenza di questa tuta sperimentale.

Il mare a quella profondità è inesplorato e ci sono abitanti che non vi vogliono e quindi cercheranno in tutti i modi di uccidervi.

Avete una fiocina con frecce limitate, un contatore dell'ossigeno e tre vite.

Riuscirete ad arrivare alla nave

leggendaria e scoprire dei segreti nascosti?

Lo scorrimento del gioco è multiplo e avendo munizioni limitate non dovete sprecarle e quindi usarle solo in caso di vera emergenza.

Il contatore dell'ossigeno rappresenta l'energia di ciascuna vita e aumenta (verso il rosso) anche a stando fermi. Se venite in contatto con i vari pesci e altre creature morite alla svelta.

Per fortuna in giro ci sono ricariche di ossigeno e frecce.

Bell'idea quella di poter esplorare il fondale marino intorno al Titanic per riuscire a trovarlo esplorando delle caverne sotterranee piene di pericoli. E' molto difficile perché basta sfiorare pesci o altre creature per perdere ossigeno e avendo frecce limitate dovete evitare ogni pericolo e raramente ci riuscirete.



1988, TOPO SOFT

GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	5
LONGEVITA'	5
GLOBALE	6

L'esplorazione era sempre stata fatta con dei droni, dei mini sottomarini ed ora per la prima vol-



mai a colpirla e se ci riuscite, spesso lo fate in maniera casuale. Il fatto è che dovete premere il pulsante del joystick e muovere la levetta per la direzione nello stesso istante in cui arriva la palla. Il computer è bravo e vi lancia la pallina in modo tale che ogni volta è sempre diverso e quindi non vincerete mai.

IL Torneo di Wimbledon è appena iniziato e i più grandi campioni del Tennis non hanno perso tempo e si sono subito iscritti per giocare davanti ai loro tifosi e per provare a vincere l'ambito premio. Anche voi siete un tennista, ma definirvi tale è un eufemismo e questo sport lo seguite in televisione sognando grandi imprese. L'occasione, tuttavia, arriva perché il vostro manager, a vostra insaputa vi iscrive al torneo e vi ritrovate in mezzo a tanti campioni nella speranza di poter giocare e magari anche di vincere il torneo che vi aprirà le porte al successo.

Il gioco in realtà non è proprio come è stato raccontato perché è basato solo sul torneo di Wimbledon ed è solo una partita tra due giocatori: voi e un vostro amico oppure voi e il computer. Sono state applicate tutte le regole di base del Tennis per renderlo



almeno reale e credibile e poi dovete solo divertirvi e cercare di battere il computer.

Essendo un campo di Wimbledon potete comunque crearvi un vostro torneo personalizzato grazie alla fantasia e creatività usando semplicemente i due giocatori che di volta in volta possono essere un grande campione. Può anche essere considerato come se fosse la finale di Wimbledon dove, contro tutti i pronostici, vi giocate l'ambito premio.

Tantissime opzioni per gestire il numero dei giocatori, la difficoltà, il numero di Set (nella realtà sono 3), la velocità e la scelta del controller.

Per ribattere la palla dovete premere il pulsante del joystick e poi dare una direzione.

La visuale dall'alto dovrebbe aiutare a capire quando la pallina si avvicina, ma in realtà non è così perché la gestione delle collisioni sembra essere stata gestita malissimo e infatti non riuscirete quasi

La visuale a volo d'uccello in tanti giochi del Tennis ha dato risultati incredibili di realismo e giocabilità. In questo caso non funziona perché non vi aiuta a capire il punto in cui dovete ribattere la palla e spesso vi scontrate con essa o non riuscite a centrarla. Tecnicamente carino per la grafica, male per suono e giocabilità.



1986, GREMLIN

GRAFICA	7
SONORO	4
GIOCABILITA'	4
LONGEVITA'	3
GLOBALE	4,5





za della fiamma quando esplode per raggiungere dei mostri in lontananza.

La difficoltà sta nell'applicare la tattica giusta per intrappolare i mostri tra varie bombe e sfruttare la potenza esplosiva evitando di farvi colpire.

La versione per Atari 8-Bit è un po' diversa: è uscita nel 2004 ed è una sfida a 2 giocatori che entro un certo tempo limite devono fare più punti possibile e alla fine ci sarà un vincitore.

Solo 5 livelli da selezionare manualmente prima di entrare nell'arena.

Un arcade 2D con visuale dall'alto in cui essenzialmente dovete uccidere tutti i nemici per passare ad un altro livello più dif-

mato da vari mattoni che dovete distruggere con delle bombe che hanno una potente deflagrazione nelle quattro direzioni.

Piazzando una bomba vicino ad un mattone dovete scappare e nascondervi dietro un angolo perché la fiammata potrebbe raggiungervi.

Distruggendo alcuni mattoni trovate dei bonus come la possibilità di piazzare più bombe alla volta e altri per aumentare la lunghez-



ficile.

Detto così sembra la solita minestra riscaldata tipica un po' di questo genere. In realtà quando è uscito era una novità assoluta perché voi siete un esperto in bombe e siete intrappolati in uno schermo labirintico for-



Tecnicamente eccellente con una bella grafica delle arene, dei bonus, dei mostri. I due protagonisti un po' meno nei colori che li rendono un po' grezzi.

Ottima giocabilità come l'originale, ma questa scelta di giocare solo in una sfida a due lo condanna alla noia perché da soli la partita dura fino a quando il secondo giocatore non viene ucciso.



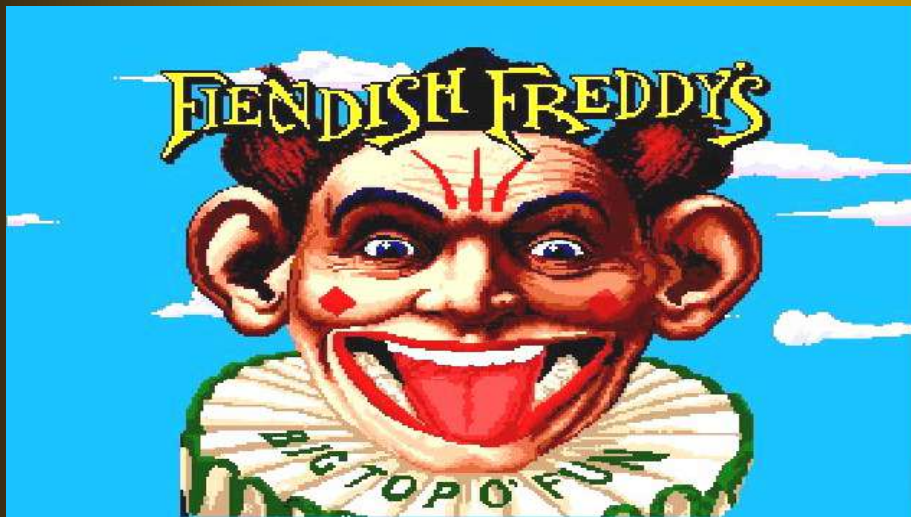
2004, MADTEAM

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	
(1 giocatore)	0
(2 giocatori)	9
LONGEVITA'	
(1 giocatore)	0
(2 giocatori)	9
GLOBALE 1P	4,7
GLOBALE 2P	9,2

REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer



Il circo è da sempre un'attrazione che ha fatto divertire bambini e adulti grazie a grandi atleti in grado di emozionare il pubblico con esercizi spesso al limite della sicurezza. Per i bambini tanti clown pronti a strappare risate in ogni situazione.

Purtroppo le cose non vanno sempre bene perché la gestione di un circo comporta molto denaro per le attrezzature in grado di tenere in sicurezza i suoi lavoratori e in questo caso il vostro circo, il Big Top, deve pagare 10000 dollari ad un esoso banchiere che



pronto ad ostacolare e boicottare ognuno dei sei eventi suddivisi in vari livelli a difficoltà crescente:

- **High Diving**
- **Juggling**
- **Trapeze**
- **Tightrope**
- **Knife Throw**
- **Cannonball**

High Diving è il tuffo verso una tinozza piena d'acqua in cui dovete anche fare delle combinazioni in aria mentre il cattivo Freddy cercherà di farvi sfracellare per terra.

In Juggling dovete pedalare una ruota non facendo cadere gli oggetti evitando le bombe e i missili nucleari che lancia Freddy

In Trapeze dovete saltare da una fune all'altra alla svelta prima che Freddy tagli le funi.

Tightrope è la camminata su una fune sospesa mentre Freddy vi spara con un cannone.

Knife Throw è il lancio dei coltelli

ad una ragazza legata ad una ruota che gira e dovete colpire dei palloncini al momento giusto.

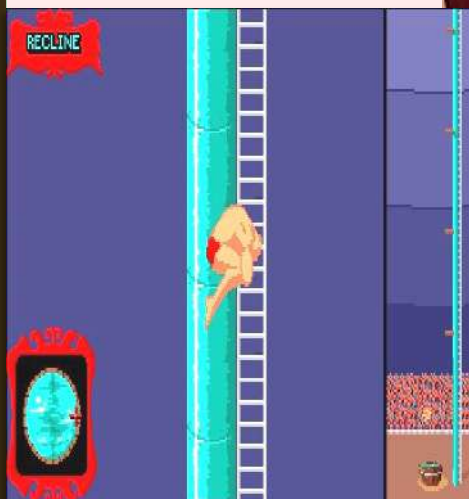
Cannonball è il lancio dell'uomo proiettile da un cannone e bisogna fare alla svelta prima che Freddy blocchi la bocca del cannone con un tappo e vi faccia esplodere.



Tutte le prestazioni sono divertenti, sono umoristiche e ci sono tantissime animazioni prima e dopo gli eventi che sono spassosi e forse lo sono di più quando fallite piuttosto di quando vincete.

Potete giocare fino a cinque giocatori e fare pratica prima di sfidare il banchiere e il suo amico Fiendish Freddy.

Gioco curato estremamente bene nella qualità grafica con animazioni da cartone animato che quando fallite ricordano quelle scene divertenti viste in Tom & Gerry, Wile E. Coyote, ecc. Musica tipicamente circense che potete disattivare in qualunque momento. Nota negativa: caricamenti lentissimi.



infiltra il clown Fiendish Freddy con lo scopo di far fallire gli eventi più belli e che dovrebbero farvi guadagnare molti soldi.

Per riuscire a liberarvi di lui e del suo amico banchiere dovrete riuscire a fare bene ogni attrazione tenendo conto avete un nemico

Gold

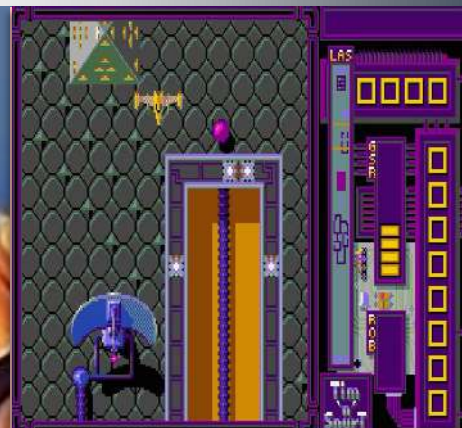
1989, MINDSCAPE

GRAFICA	10
SONORO	8
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

By: Alex Herbert
and John Dower

©1988

WATCH OUT FOR
THE ALTERNATIVE
DATA DISKS FROM
MARTIN KENWRIGHT
AND PETE LYON

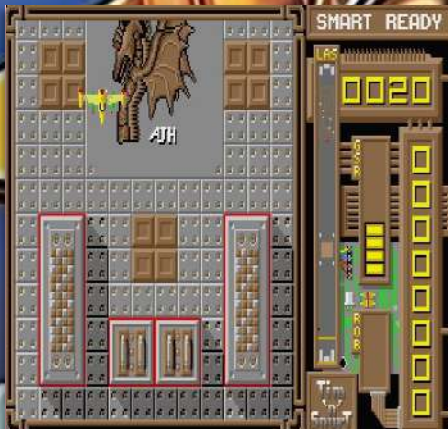


Goldrunner II Data Disk 2

Dopo il deludente, per me, *Golrunner* con una giocabilità rovinata da un sistema di volo che poteva essere fatto decisamente meglio, soprattutto con la gestione del turbo, eccovi il seguito.

La storia si svolge cinquant'anni dopo gli eventi del primo episodio in cui furono creati dei piloti robotici per difendere Tritone che è stato colonizzato dagli umani. Oggi sono stati catturati dai pirati spaziali e tenuti prigionieri in 16 stazioni di ricerca spaziale in disuso perché molto probabilmente li vogliono usare per attaccare il pianeta.

Grazie al caccia Goldrunner II dovete liberare o distruggere questi robot per evitare l'annientamento



no lanciate le astronavi di recupero di questi robot (hanno un colore verde e giallo) e non potete raccogliere i robot finché non distruggete queste astronavi di recupero che nel frattempo cambiano colore e diventano rosse e gialle.

Dovete recuperare questi robot mentre sono in aria prima che i ribelli li distruggano.

La giocabilità è migliorata parecchio perché ora è molto più simile a *Uridium* di quanto non lo fosse il primo con la differenza dello scorrimento verticale.

Non è chiaro un passaggio del libretto delle istruzioni perché prima dice che questi robot o li raccogliete o li distruggete, ma sembrerebbe che invece dobbiate evitare che vengano distrutti.

Avete delle Smart Bomb che, tuttavia, se le usate distruggete anche questi robot che "dovreste" trarre in salvo.

Esteticamente è un po' meglio del primo con una grafica più colorata del terreno, ma con astronavi nemiche piccole e un pò stilizzate che comunque creano l'effetto di

un'area di gioco ancora più grande di quello che in realtà è.

Schermata del titolo brutta in confronto con il primo gioco.

Musica ed effetti sonori insieme, ma che perde quel bel parlato digitalizzato.



Sono usciti 2 Data Disk per questo gioco di cui il secondo è talmente colorato che vi lascia a bocca aperta.

Purtroppo a me non piace questo gioco per come è stato creato e la folle e assurda velocità generale che rende ogni azione a vambra nella speranza di colpire i nemici e salvare i robot.

1988, MICRODEAL

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	5
LONGEVITA'	3
GLOBALE	4,5

della razza umana.

Questi robot sono all'interno di veicoli di trasporto e distruggendoli li liberate. Nello stesso istante da alcuni silos sotterranei vengo-



per lo più abbastanza trasgressive).

Durante l'azione trovate anche vari bonus per incrementare il potenziale energetico, recuperare l'energia che avete perso e potenziamenti vari.

Giocabilità magnifica grazie ad una difficoltà ben calibrata che vi permette di divertirvi per parecchio tempo ammirando la grafica del gioco curata in ogni dettaglio, ottimo accompagnamento musicale e discreti effetti sonori.

Le scene di intermezzo vi allietano parecchio per la qualità da cartone animato e peccato che, pur installato su Disco Rigido, non siano animate.

In un futuro non tanto lontano dall'attuale, una potente onda magnetica colpisce la terra dallo spazio e si concentra in Eurasia distruggendo metà del territorio. La conseguenza a questa catastrofe è la caduta dei governi, la nascita dell'anarchia e la fuga della popolazione. In tutto questo caos emergono grandi corporazioni che costruiscono delle enormi stazioni spaziali per permettere all'umanità di sopravvivere e due delle più importanti appartengono una a Phatty a Hong-Kong e l'altra a Tenkai a Tokyo.

Voi siete l'esperto di arti marziali, Kikumaru Sakakibara, che viene reclutato da una giovane ragazza guerriera, Rim, in un gruppo di lottatori per recuperare



delle corporazioni. Inizialmente controllate entrambi i personaggi principali, ma in se-



「ハイ、お目覚めかしら？ミスタ・榎原・・・それ以上動かないで」

guito ne potete controllare altri. Avendo una storia un po' contorta e complessa, l'azione viene spesso interrotta da scene di intermezzo per permettervi di scoprire i segreti di queste corporazioni e meglio adempiere alle loro missioni. Essendo Giapponese queste scene non sono tradotte in Inglese, comunque, forse in parte comprensibili per capire le condizioni della vita umana in questo futuro (queste scene di intermezzo sono



un oggetto che Tenkai avrebbe rubato a Phatty.

Il gioco è un picchiaduro progressivo a scorrimento laterale in cui dovete affrontare i nemici per superare i vari livelli, affrontare dei super cattivi alla fine di questi e nel frattempo scoprire i segreti

Storia affascinante con colpi di scena, due personaggi da controllare e poi altri a disposizione in seguito.

La cosa più bella è la giocabilità con una difficoltà calibrata magnificamente.

Gold

WOW

1993, TGL

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	9
GALEALE	9,5

GIOCCHI

RECENTI



Zombi Mall

Siete uno dei pochi umani in una città popolata da zombie e un elicottero sta evacuando chi ancora non è stato trasformato in questa malevola creatura.

Siete in un supermercato e dovete cercare di avvertire i soccorritori che ci siete anche voi e quindi farvi strada tra un'orda di zombie famelici.

Non avete armi e dovete sfruttare

il fatto che hanno una visione limitata e se non fate troppo rumore potete anche passare tra uno e l'altro. Attenzione che una piccola ferita provocata da loro vi potrebbe contagiare e diventare un non morto.

Quando uno zombie vi colpisce perdete sangue e di conseguenza la vostra energia diminuisce e dovete avere delle medicine per curarvi. Quando un non morto vi vede, anche gli altri sanno della vostra presenza e tutti loro vi cercheranno.

E' un'avventura arcade in cui bisogna anche cercare oggetti e combinarli insieme per riuscire a risolvere dei piccoli enigmi. Potete interagire con un sacco di oggetti anche se non sono necessari per terminare il gioco.

Non è difficile, ma nemmeno tanto facile.

Musica solo nella schermata del titolo e poi silenzio durante il gioco a parte qualche jingle.

**Silver**

2022, THE MOJON TWILS

GRAFICA	10
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	8,5

COMMODORE 64



WELCOME TO

LITTLE NIPPERS
THE DELUXE EDITION

Little Nippers DX

La vita di un granchio non è facile soprattutto nelle spiagge dove i bagnanti cercano di prendervi per mettervi in un acquario oppure mangiarvi al ristorante. Per non parlare poi di tutti quelle persone che corrono in continuazione rischiando di calpestarvi.

In questo divertente gioco c'è la

vostra vendetta: sarete voi a catturare gli umani.

Ci sono dieci secchielli che contengono dei granchi che in sequenza da sinistra a destra deve essere lanciati contro i bambini che corrono e bisogna calcolare bene la distanza e la velocità per catturarli.

Per ogni livello e difficoltà avete un certo numero di granchi che dovete lanciare ciascuno entro dieci secondi altrimenti si lanceranno da soli.

Un gioco semplicissimo, ma dannatamente divertente, un po' ripetitivo, ma fa quello per cui è stato creato!

**Gold**

2022, TND

GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

**RECENSIONI
BREVI**



TETRIS

Un gioco generalmente rilassante perché lo scopo è quello di creare delle linee orizzontale da distruggere senza la pressione del tempo anche se c'è una difficoltà nel riuscire a mettere i pezzi al posto giusto.

Un errore può portare a crearne altri e non essere più in grado di giocare.

Quando l'ultimo dei vostri pezzi

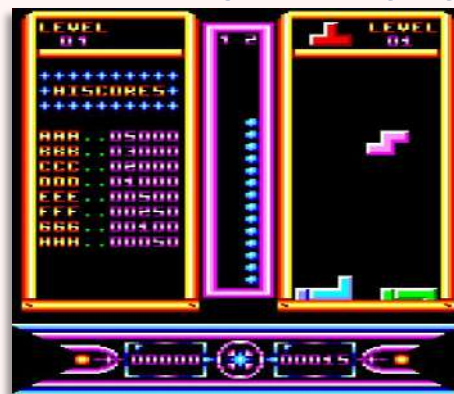
raggiunge la cima dello schermo impedendo la caduta di un altro avete perso.

Diverse opzioni di personalizzazione per giocare da soli, in due giocatori, una sessione di allenamento e controllo della velocità di caduta dei pezzi e della loro rotazione.

Lo scopo del gioco è completare un certo numero di linee indicate con dei pallini blu e poi passate ad un livello dove aumenta la velocità di caduta e le cose diventano meno rilassanti.

Il tetris, tutte le sue varianti e cloni, commerciali o gratuiti, sono eterni e divertono chiunque ci giochi.

AMSTRAD CPC



1989, PLAYFIELD

GRAFICA 9

GIOCABILITA' 9

LONGEVITA' 9

GLOBALE 9



Night Flight

Dal nome e dal fatto che pilotate un aereo sopra una città sembra uno sparattutto, mentre in realtà è un clone di Qix in cui dovete completare lo schermo disegnando quadrati o rettangoli fino ad una certa percentuale e poi passare ad un altro livello più difficile.

Il nemico è una specie di "lampo"

che vi uccide mentre state disegnando, ma ad un certo punto arrivano altri nemici che vi colpiscono anche quando rimanete sui bordi dei disegni.

Non so esattamente lo scopo però si svolge di notte e i vostri pezzi sono azzurri e quindi ipotizzo che voi dovete disegnare il "mattino".

Quando l'aereo viene distrutto vi paracadutate e dovete centrare l'aereo di recupero. Se lo fate non perdete vite, altrimenti ne perdete una.

Purtroppo ogni volta che perdete una vita dovete ricominciare tutto da capo e questo lo rende molto frustrante.

TOMY TUTOR



1982, TOMY

GRAFICA 9

SONORO 8

GIOCABILITA' 6

LONGEVITA' 5

GLOBALE 7



PAK MAN

Un clone o una variazione del classico Pac-Man per il Videoton TVC con una grafica molto carina e ben diversa dal solito.

Questa volta siete un omino (non una palla con la bocca) con due gambe che deve percorrere il labirinto mangiando tutto il cibo che trova evitando i nemici che sono come lui, dotati di gambe.

Per difendervi potete mangiare

delle speciali pillole rosse che vi danno la possibilità di mangiare questi mostri per un periodo di tempo limitato.

A differenza del gioco originale quando prendete le pillole energetiche non c'è un cambio di colore dei mostri e non sapete quando l'effetto finisce, tuttavia, c'è un jingle musicale che fa da contatore per questa pillola.

Non c'è una prigione e quindi i mostri mangiati si rigenerano a caso nel labirinto; una giusta difficoltà per questa variazione sul tema principale.

E' difficile perché il labirinto è costruito per mettervi molto in difficoltà, non ci sono vie di fuga tipo uscire da un lato dello schermo per rientrare dall'altro.

E' un buon gioco!



STUDIO ANDROMEDA

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	7
GLOBALE	8



BOMBER

Pilotate un bombardiere della Prima Guerra Mondiale e il vostro scopo è quello di distruggere una città formata da altissimi grattacieli.

Per farlo dovete sganciare delle bombe, una alla volta, e cercare di abbattere quelli più alti. Ad ogni giro che fate vi abbassate di quota

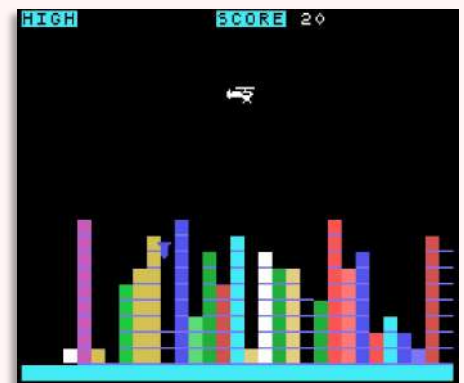
e quindi rischiate di scontrarvi e perdere una vita.

E' un semplice sparatutto a scorrimento laterale con, tuttavia, un po' di tattica, pur banale, per cercare di distruggere prima quelli più alti e poi tutti gli altri.

Ad ogni nuovo livello aumenta anche l'altezza dei grattacieli.

Esattamente come il Tetris, anche questo è immediato, tuttavia, il vostro aereo vola un po' troppo velocemente e complica parecchio prendere la mira. Non avrà una lunga longevità, ma qualche partita di tanto in tanto la potete fare.

TATUNG EINSTEIN



19??, MARIO CASTRO

GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	5
GLOBALE	6

Recensione dei lettori

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* (numero 83)
- ♦ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ♦ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ♦ *Sam's Journey* (numero 87)
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ♦ *Terrapins* (numero 88)
- ♦ *Worthy* (numero 89)
- ♦ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ♦ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* (numero 121)
- ♦ *Alien Soldier* (issue 128)

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.



RETRO TRAILER V2



retro-gamers



www.retro-gamers.it

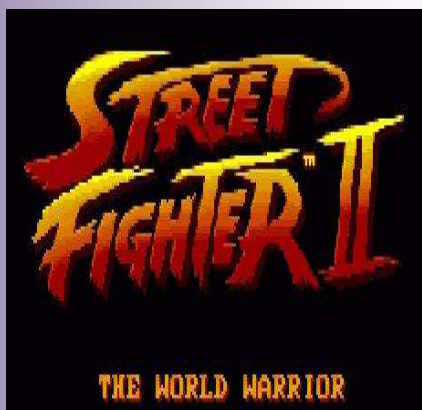
RIPESGAGGIO
GIOCHI

PRESENTA



E' una sezione dedicata a giochi del passato che ho deciso di riprendere, di correggere e di adattarli alla nuova impaginazione. Sono giochi recensiti tanto tempo fa e che molto probabilmente non avete letto, ve ne siete dimenticati oppure la fanzine non era ancora così popolare come lo è oggi.

I titoli che riprendo in questo numero sono quelli che vedete dagli screenshot qui sotto (quando vedrete questo sfondo o dei bordi dello stesso colore vuol dire che è un titolo già recensito nel passato e che ho deciso di riprendere):





Si tratta del primo gioco RPG Turco ibrido tra *Dungeon Master* e *Hero's Quest* realizzato esclusivamente per Amiga e PC. Per Amiga occupa solo due dischetti, mentre per PC è la versione CD-ROM con musiche di buon livello e sequenze di intermezzo realizzate con la

ma istantaneamente si ritrovano in una città che sembra medioevale. Qui grazie alle loro abilità di giocatori riusciranno a superare molti pericoli di una città infestata dalle forze del male nella speranza di ritornare a casa.

Voi controllate i quattro amici nelle due sezioni principali che hanno visuali diverse. Quando esplorate gli esterni la visuale è isometrica in stile *Hero's Quest* e vi spostate con la tastiera oppure con il mouse usando delle icone per la direzione che trovate nel pannello di controllo a sinistra. Negli interni la visuale è in 3D come in *Dungeon Master*.

Lale Savascilari doveva essere la prima parte di una vasta storia e questo primo gioco era solo un briciolo di quello che doveva essere l'intera saga. La giocabilità è compromessa a causa della lingua, tuttavia, per muoversi e combattimenti di base è nella sufficienza. In tutti gli altri casi dove sono richieste abilità particolari, le opzioni sono in Turco e quindi diventa un problema. Per fortuna la grafica di alcune icone è stata disegnata abbastanza bene per farvi capire, più o meno, a cosa servono alcune di queste.

La grafica è ben colorata e disegnata nella fase in 3D e le immagini statiche di eventuali pericoli sono in stile manga. Nella sezione isometrica usa uno stile diverso, ma è adatta al tipo di visuale.

Le sequenze in FMV sono realizzate molto bene e l'audio anche se non da tracce audio è comunque di buona qualità.

tecnica del Full Motion video con veri attori.

Come già anticipato è in lingua Turca e praticamente impossibile da far girare in versione Amiga dato che per superare la protezione bisogna leggere il manuale e riportare determinate parole. Il manuale è in Turco e quindi a meno di non tradurre ogni singola parola è impossibile da far funzionare.

La versione PC, a differenza della versione Amiga, dal 2005 è diventata freeware e gira anche sui sistemi operativi moderni grazie a DOSBox.

Legend of Istanbul: Tulip Warrior (il nome tradotto in Inglese) si svolge in una città alternativa di Istanbul e voi fate parte di un gruppo di quattro amici Turchi che giocano a pallone in un parcheggio. Quando per sbaglio il pallone finisce dentro un edificio, i quattro amici cercano di riprenderlo,



Sequenze video in FMV con attori veri, grafica 3D buona e immagini statiche in stile giochi Giapponesi. Meno bella, esteticamente, la parte isometrica, ma fa il suo dovere.

Sarebbe un buon doppio RPG (3D e isometrico), ma la lingua vi impedirà di apprezzarlo come dovrebbe essere.

Bronze

1996, RICK NEW MEDIA

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	5
GLOBALE	7,5



È il primo gioco della lunga serie ideata da Capcom e che ha dato il via ad una serie di picchiaduro sempre più avvincenti, soprattutto giocati da milioni di persone nelle sale giochi e poi in casa grazie alle tante conversioni.

Pur avendo una trama, chiunque ci abbia giocato non gli è mai veramente interessato perché è diventato un'icona di questo genere in cui si gioca-



va solo per battere l'avversario sia che fosse il computer sia che fosse un vostro amico.

La storia è basata sul personaggio Ryu, un esperto di arti marziali, che partecipa ad un torneo che si svolge attraverso cinque Nazioni (Giappone, USA, Inghilterra, Cina e Thailandia) affrontando e cercando di vincere due lottatori per ciascuna di esse.

Lo scontro finale è contro l'organizzatore del torneo, Sagat, che è quello che ferisce Ryu sul petto e la cicatrice sarà sempre visibile da Street Fighter II in poi.

Questo primo capitolo ha una giocabilità un po' diversa da quella che inizia con Street Fighter II e continuerà con i vari seguiti e cloni ed è forse questo che lo rende un titolo meno ricercato nel retro gaming. Oggi si preferisce rigiocare dal secondo in poi.

Ci sono però cose interessanti da analizzare.

Innanzitutto ci sono personaggi che verranno ripresi con la serie Alpha (o Zero) e anche la possibilità di rivivere il primissimo scontro tra Ryu e Sagat che viene citato negli altri giochi.

I personaggi hanno varie mosse e le combo che li caratterizzano, tuttavia, non è quel Street Fighter II che ha cambiato radicalmente il concetto di "picchiaduro". E' comunque un titolo che va ricordato perché ha dato inizio ad un ciclo che non ha ancora una fine.

La difficoltà è mal calibrata nel senso che i combattimenti sono frenetici fin dal primo livello che dovrebbe essere il più facile, quello che dovrebbe darvi il tempo di imparare le mosse. Gli avversari si scagliano contro di voi molto velocemente colpendovi senza sosta con calci e pugni e non vi danno nessuna tregua fino a impedirvi di fare qualunque contrattacco e così fino a quando non perdete.

Ho vinto un round facendo anch'io la stessa cosa. Mi sono scagliato contro l'avversario tirando calci e pugni e con un paio di mosse speciali ho vinto

il secondo round. Al terzo dopo 10 secondi era già tutto finito. Con Birdie addirittura sono stato eliminato in 5 secondi a round. Un record!

In Street Fighter 2 la difficoltà tiene conto di quando viene affrontato un avversario e soprattutto la velocità di gioco è tale da prendere confidenza con i controlli e affrontare un avversario al primo incontro è ben diverso che affrontarlo come quinto o sesto.

E' il primo di una bella serie, ma non convince più di tanto e non vi dà quella voglia di riprovare. Troppo difficile tanto che viene naturale giocare a caso, correre verso l'avversario facendo mosse senza senso e, pure vincendo, non convince.

In sala giochi l'ho giocato un paio di volte per poi dimenticarlo, mentre in Street Fighter 2 ci ho speso un patrimonio.

Le conversioni sono state addirittura migliori dell'originale per quanto riguarda la giocabilità.

La **conversione per Amiga** è molto bella graficamente perché ricorda l'originale. Il gioco è meno frenetico, quindi l'avversario non attacca senza tregua il che è molto positivo perché vi lascia giocare e imparare.

La giocabilità, pur meglio dell'originale, è molto scarsa per un Amiga perché i personaggi e lo scrolling si muovono su schermo a scatti e pugni e calci sono gestiti da un solo pulsante di fuoco del joystick e di conseguenza durante un combattimento non è facile da gestire questa cosa.

Esteticamente carino, fondali completamente statici e una musica di accompagnamento durante il combattimento che diventa tediosa dopo poco tempo.





La **conversione su Atari ST** è praticamente identica a quella Amiga come grafica, ma qui c'è il fondale animato e quindi una sorta di paralasse. Lo scrolling è scattoso allo stesso modo, ma i personaggi lo sono leggermente di meno.

La musica è meno tediosa e quindi più piacevole da ascoltare. Peccato che manchino, come per la versione Amiga, gli effetti sonori durante i combattimenti.



La **conversione per Commodore 64** è controversa perché ne esistono due versioni completamente differenti: quella Americana e quella Europea (*in curiosità c'è scritto il motivo di questa doppia versione*).

Quella Americana ha i personaggi abbastanza piccoli e la grafica è molto lineare e pulita. I personaggi sono incredibilmente dettagliati e anche i colori su schermo sono applicati davvero bene sia per il fondale sia per i personaggi.

La fluidità è ottima e la difficoltà ben calibrata. Sicuramente questa è una conversione veramente ben riuscita.

Tra le altre cose c'è anche un menu per poter scegliere se giocare da soli o in due, se ascoltare la musica o gli effetti sonori e impostare la difficoltà.



La versione Europea invece è totalmente differente.

La grafica è più simile alla versione Arcade e alle altre versioni a 16-Bit, quindi con personaggi di grosse dimensioni e l'arena è a scorrimento.

E' la versione peggiore esteticamente, perché ha personaggi cubettosi e perde buona parte del dettaglio della versione Americana. Il fondale è mal disegnato, molto povero e il movimento e lo scrolling vanno a scatti.

Ci sono, tuttavia, dei miglioramenti rispetto alla versione Americana: quando colpite un avversario vedete il colpo andare a segno e la difficoltà è leggermente migliore.

La musica qui è leggermente meglio come qualità, molto più simile all'originale e riprovandolo oggi, tutto sommato non è così male come inizialmente pensavo.



La **conversione Amstrad CPC** stupisce.

I personaggi su schermo sono grandi come la versione Amiga, ST e Arcade e sono davvero dettagliatissimi. I colori sono abbastanza monotoni perché sono basati un po' troppo sul rosso, ma i personaggi sono ben colorati e si



riconoscono molto bene.

L'arena ha uno scorrimento non fluido come i personaggi anche se per le dimensioni che hanno non incide sulla giocabilità che è davvero buona.

Per quanto riguarda l'audio questa fa il contrario delle altre: niente musica durante i combattimenti, ma solo effetti sonori.

Il controller è buono, simile a quello Amiga e si riesce a giocare anche per il fatto che la difficoltà, almeno per i primi livelli è ottimamente ben calibrata.

La **conversione Spectrum** è davvero ben realizzata anche se completamente monocromatica. E' molto simile alla versione Amstrad con personaggi grandi e incredibilmente dettagliati. Buona la velocità che vi permette di giocarlo davvero bene.

Come per l'Amstrad niente musica durante i combattimenti, ma solo effetti sonori.



Bellissima questa versione per Atari ST che ha una velocità più fluida, fondali animati e una sorta di parallasse. Difficoltà più che buona e un audio che si fa ascoltare bene e che accompagna gli scenari. E' da preferire alla versione Amiga.



Silver

1988, GO!

GRAFICA	10
SONORO	8
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	7
Globale	8,2

Niente da fare, l'Amiga non è adatta a questi giochi. Scrolling dell'arena e dei personaggi scattosi, fondale statico e audio poco interessante. Giocabilità buona per la difficoltà non esagerata, ma per il resto è da dimenticare. Su Amiga ci sono picchiaduro più recenti decisamente migliori dove viene sfruttata come si deve.



Bronze

1988, GO!

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	7
Globale	7,2

Per quanto riguarda il C64 la versione Americana è grandiosa. Personaggi più piccoli, ma molto dettagliati e colori su schermo messi molto bene sul fondale e sui personaggi. Velocità della grafica molto buona, anche se non eccellente. Audio non eccelso, ma fa il suo dovere di accompagnamento. Dato che Street Fighter II è penoso su C64, questo gioco è il meglio che c'è nella saga di questa serie. La versione Europea potrebbe addirittura piacervi di più non come grafica, ma come giocabilità.



Silver

1988, CAPCOM

GRAFICA	10
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	8
Globale	8,5



Dopo il discreto Street Fighter, la Capcom ci riprova nel 1991 con **Street Fighter II: The World Warrior** che diventa subito un successo strepitoso, forse anche di più di quello che si aspettava la stessa Capcom dopo il primo gioco.

SF2 rivoluziona questo genere di giochi diventando in poco tempo un gioco di culto e che ispirerà tutti gli altri. Un successo che ha portato alla richiesta di tantissime licenze per portarlo su ogni Computer e Console tanto che questo nuovo picchiaduro è sbarcato anche su hardware dove era assolutamente impensabile di farlo girare. E se non veniva convertito ufficialmente veniva fatto dagli appassionati.

E' un genere dove la storia conta poco perché è strutturato come una serie di incontri per battere l'avversario più forte oppure per battere un amico in una sfida 1 contro 1.

Finendo il gioco con un personaggio si assiste ad una scena finale che conclude la sua partecipazione al torneo e la voglia era di potere vedere il finale di ciascun lottatore.

Ci sono 15 lottatori, 8 sono selezionabili, mentre gli altri 7 sono nascosti e usati solo dal computer e rappresentano le fasi finali del torneo.

A differenza del primo gioco, in questo seguito ogni lottatore ha delle caratteristiche che lo distingue sia fisicamente sia nello stile di lotta e in più ognuno di essi ha delle incredibili mosse speciali di diversa potenza in base al pulsante usato (nella versione Arcade),

Queste ultime sono molto difficili da eseguire dato che richiedono delle specifiche combinazioni di joystick e

tasti e quando fate al momento giusto provocano molti danni agli avversari e alcune di queste sono in grado anche di distruggere una mossa speciale dell'avversario.

Street Fighter II porta un nuovo concetto nel genere picchiaduro perché introduce un po' di tattica nello sconfiggere gli avversari e soprattutto nelle sfide a due giocatori per vincere contro quelli che schiacciano i tasti a caso.

Un nuovo stile di combattimento che cambia per sempre la storia dei videogiochi. Era talmente innovativo, che molti suoi elementi, che i fan dei combattimenti danno oggi per scontato, appaiano qui per la prima volta.

Tutti i giochi di questo genere usciti dopo questo titolo furono, chi più e chi meno, influenzati dalla leggenda Capcom.

La **conversione Amiga** esce nel 1992 con la collaborazione tra Capcom e U.S. Gold. Si tratta di certo di una produzione molto sofferta per il fatto che pur stando su ben 4 dischetti che all'epoca non erano pochi, esteti-

camente il gioco perde molto rispetto alla versione originale.

Nella conversione si perdono completamente le animazioni dei fondali che sono statici, senza neanche la più piccola animazione.

La giocabilità è messa a dura prova dalla perdita di frame di personaggi che rendono di conseguenza la velocità poco fluida e si notano vistosamente delle mancanze quando si fanno dei salti o si scaraventa via l'avversario. Questa mancanza di frame impedisce anche di eseguire determinate mosse che erano tipiche di alcuni personaggi.

A peggiorare il tutto c'è il pessimo sistema di controllo che usa un solo pulsante per gestire pugni e calci. C'è da dire, comunque, che una volta imparato come gestire il joystick si riescono ad eseguire delle mosse speciali. Il problema è che mancando quei frame di animazione certe mosse sono state rimosse oppure attivabili spaccando letteralmente il joystick.

La giocabilità ne risente perché si perde una partita cercando di replicare le mosse originali e quando vi intestardite sbagliate ogni cosa.

Scoprirete che stando fermi e tirando pugni e calci a caso, il più delle volte vincerete (*a parte quelli che sparano palle di fuoco a distanza di sicurezza*) dato che anche la gestione delle collisioni non funziona tanto bene.

Tecnicamente è fatto male, ma la grafica generale tutto sommato è abbastanza decente per quanto riguarda l'uso del colore. Per quanto riguarda la musica c'è da dire che è molto buona durante i vari combattimenti e ricorda l'originale e in più anche un po' di parlato digitalizzato per le mosse speciali.



La **conversione Atari ST** si avvia con la stessa sequenza animata dell'originale e già viene un forte mal d'orecchi per la qualità dell'audio davvero pessima e la melodia di conseguenza dovrete ascoltarla per più tempo per ricordarla.



Teoricamente l'aspettativa era una pessima conversione come su Amiga e invece è come il primo Street Fighter. E' una conversione leggermente meglio riuscita pur con una velocità generale più lenta.

Innanzitutto c'è da dire che è molto più colorata della versione Amiga soprattutto nei fondali dove sembra non si sia sprecato nulla e anzi si è andati a colorare anche i più piccoli dettagli che su Amiga sono stati trascurati.

Per quanto riguarda la giocabilità c'è da dire che SF2 su Atari ST è lento e molto più scattoso della versione Amiga. Mancano anche qui gli stessi frame di animazione dell'altra versione, tuttavia, riuscite molto meglio a eseguire le mosse speciali e da questo punto di vista il gameplay è legger-

mente meglio.

Il controllo dei giocatori anche su ST è con il joystick con un solo pulsante e quindi bisogna imparare le varie combinazioni per i pugni e i calci.

Non è facile, però la lentezza generale vi aiuta perché sembra quasi darvi il tempo di fare la combinazione vincente.

Non bisogna fare l'errore di pensare che questa conversione sia più facile, più giocabile perché in realtà non lo è. Visivamente, pur con meno colori dell'Amiga, sono stati applicati meglio, ma è un specchietto per le allodole perché sembra quasi distogliere il vero problema di questo gioco.

Una produzione superficiale per aver perso frame di animazione importanti per la giocabilità e per usare un solo pulsante del joystick per gestire pugni, calci e mosse speciali.

La **conversione PC** ha una grafica a 256 colori ed è praticamente molto simile all'originale e per gli occhi sicuramente è un impatto davvero notevole. Peccato però che a parte la buona grafica tutto il resto è completamente da dimenticare anche in questa versione.

All'inizio del gioco c'è finalmente una serie di opzioni per le varie imposta-



zioni: scelta di giocare con la tastiera o con il joystick, la difficoltà e l'audio.

La grafica VGA si vede bene e da questo punto di vista nulla da eccepire a parte il fondale che rimane completamente statico e la giocabilità è addirittura peggio delle altre due versioni perché la perdita dei frame di animazione è oscena. Quando si salta e si tenta di fare una capriola in avanti o

indietro, non la fate perché manca completamente quella animazione e vedere una cosa del genere su una grafica così incredibile è uno scempio senza ritegno.

Altra cosa che lascia l'amaro in bocca è l'audio. Il gioco supporta le principali schede audio del periodo: Ad-Lib, Sound Blaster e Roland e anche una combinazione Roland e Sound Blaster oltre al classico cicalino del PC.

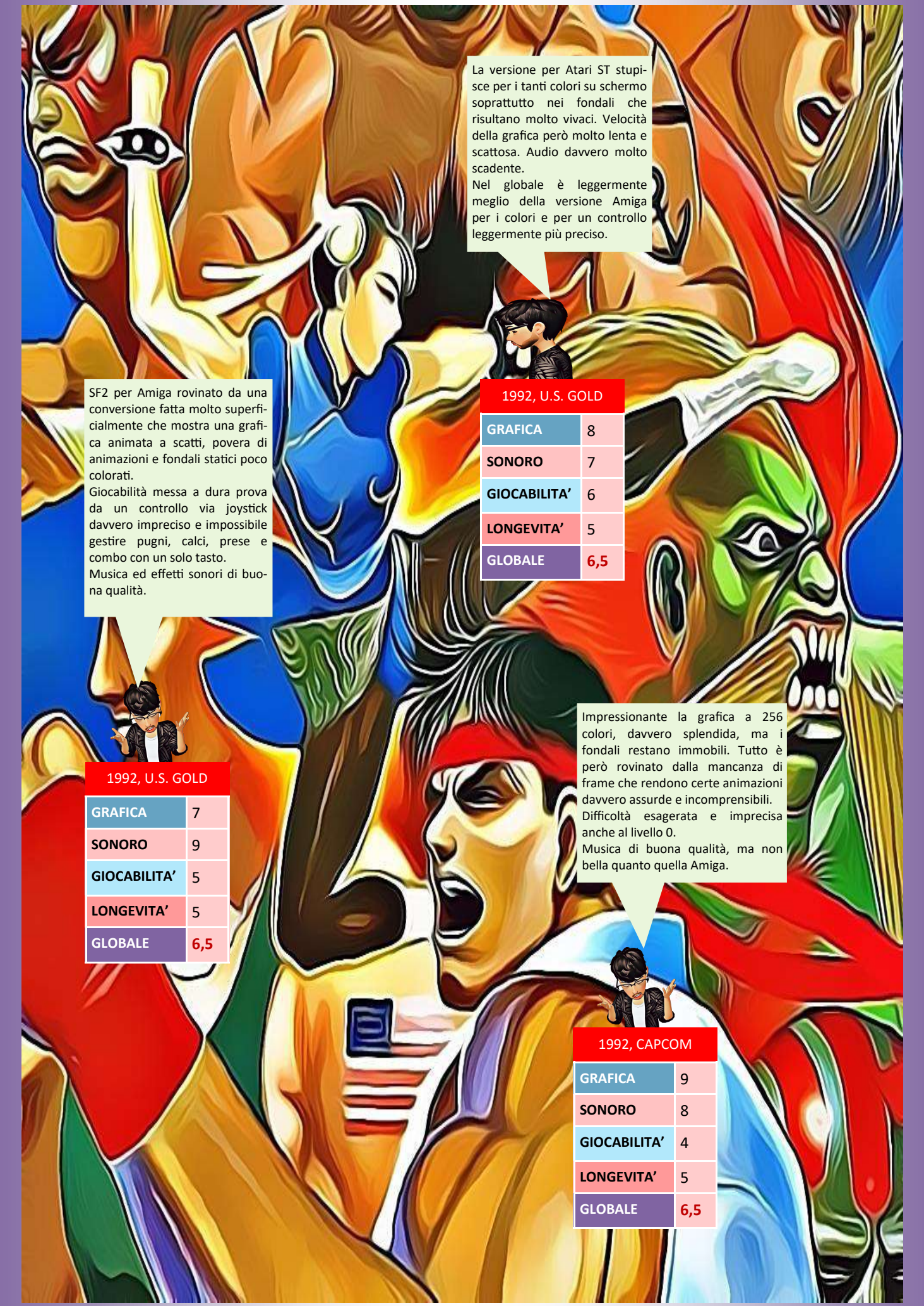
La qualità della musica è buona, ma non dà la stessa sensazione di ascoltare quelle belle musiche ascoltate sia con l'originale sia con la versione Amiga. In più problemi di configurazione perché dovrebbero esserci anche gli effetti sonori, ma in realtà non li suona.

Per quanto riguarda il controllo del giocatore stesso problema delle altre due versioni, però c'è da dire che con la tastiera le mosse vengono bene e quindi forse su PC la giocabilità è leggermente meglio.



Altra nota negativa è la difficoltà inesistente. Anche settando a zero alle volte non si riesce a parare i colpi nemici. Siete in parata bassa e venite colpiti come se non lo foste. Il problema è che alle volte il controller non è molto preciso e quindi anche se siete nella giusta posizione il gioco lo ignora.

Come per le altre due versioni, molto spesso vincerete con pugni e calci a caso.



La versione per Atari ST stupisce per i tanti colori su schermo soprattutto nei fondali che risultano molto vivaci. Velocità della grafica però molto lenta e scattosa. Audio davvero molto scadente.

Nel globale è leggermente meglio della versione Amiga per i colori e per un controllo leggermente più preciso.

SF2 per Amiga rovinato da una conversione fatta molto superficialmente che mostra una grafica animata a scatti, povera di animazioni e fondali statici poco colorati.

Giocabilità messa a dura prova da un controllo via joystick davvero impreciso e impossibile gestire pugni, calci, prese e combo con un solo tasto.

Musica ed effetti sonori di buona qualità.

1992, U.S. GOLD

GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	5
GLOBALE	6,5

1992, U.S. GOLD

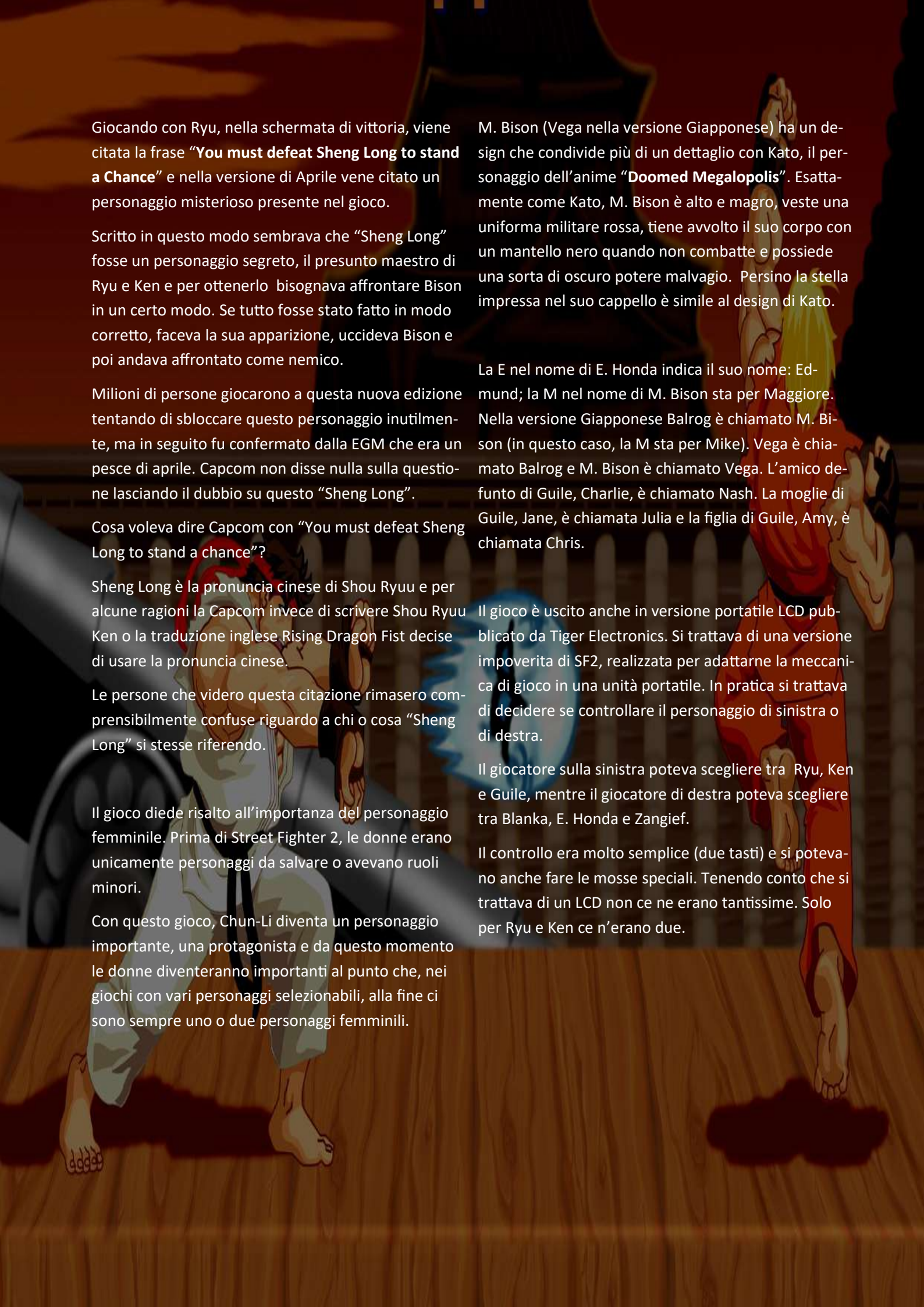
GRAFICA	7
SONORO	9
GIOCABILITA'	5
LONGEVITA'	5
GLOBALE	6,5

Impressionante la grafica a 256 colori, davvero splendida, ma i fondali restano immobili. Tutto è però rovinato dalla mancanza di frame che rendono certe animazioni davvero assurde e incomprensibili. Difficoltà esagerata e imprecisa anche al livello 0.

Musica di buona qualità, ma non bella quanto quella Amiga.

1992, CAPCOM

GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	4
LONGEVITA'	5
GLOBALE	6,5



Giocando con Ryu, nella schermata di vittoria, viene citata la frase **“You must defeat Sheng Long to stand a Chance”** e nella versione di Aprile viene citato un personaggio misterioso presente nel gioco.

Scritto in questo modo sembrava che “Sheng Long” fosse un personaggio segreto, il presunto maestro di Ryu e Ken e per ottenerlo bisognava affrontare Bison in un certo modo. Se tutto fosse stato fatto in modo corretto, faceva la sua apparizione, uccideva Bison e poi andava affrontato come nemico.

Milioni di persone giocarono a questa nuova edizione tentando di sbloccare questo personaggio inutilmente, ma in seguito fu confermato dalla EGM che era un pesce di aprile. Capcom non disse nulla sulla questione lasciando il dubbio su questo “Sheng Long”.

Cosa voleva dire Capcom con “You must defeat Sheng Long to stand a chance”?

Sheng Long è la pronuncia cinese di Shou Ryuu e per alcune ragioni la Capcom invece di scrivere Shou Ryuu Ken o la traduzione inglese Rising Dragon Fist decise di usare la pronuncia cinese.

Le persone che videro questa citazione rimasero comprensibilmente confuse riguardo a chi o cosa “Sheng Long” si stesse riferendo.

Il gioco diede risalto all'importanza del personaggio femminile. Prima di Street Fighter 2, le donne erano unicamente personaggi da salvare o avevano ruoli minori.

Con questo gioco, Chun-Li diventa un personaggio importante, una protagonista e da questo momento le donne diventeranno importanti al punto che, nei giochi con vari personaggi selezionabili, alla fine ci sono sempre uno o due personaggi femminili.

M. Bison (Vega nella versione Giapponese) ha un design che condivide più di un dettaglio con Kato, il personaggio dell'anime **“Doomed Megalopolis”**. Esattamente come Kato, M. Bison è alto e magro, veste una uniforme militare rossa, tiene avvolto il suo corpo con un mantello nero quando non combatte e possiede una sorta di oscuro potere malvagio. Persino la stella impressa nel suo cappello è simile al design di Kato.

La E nel nome di E. Honda indica il suo nome: Edmund; la M nel nome di M. Bison sta per Maggiore. Nella versione Giapponese Balrog è chiamato M. Bison (in questo caso, la M sta per Mike). Vega è chiamato Balrog e M. Bison è chiamato Vega. L'amico defunto di Guile, Charlie, è chiamato Nash. La moglie di Guile, Jane, è chiamata Julia e la figlia di Guile, Amy, è chiamata Chris.

Il gioco è uscito anche in versione portatile LCD pubblicato da Tiger Electronics. Si trattava di una versione impoverita di SF2, realizzata per adattarne la meccanica di gioco in una unità portatile. In pratica si trattava di decidere se controllare il personaggio di sinistra o di destra.

Il giocatore sulla sinistra poteva scegliere tra Ryu, Ken e Guile, mentre il giocatore di destra poteva scegliere tra Blanka, E. Honda e Zangief.

Il controllo era molto semplice (due tasti) e si potevano anche fare le mosse speciali. Tenendo conto che si trattava di un LCD non ce ne erano tantissime. Solo per Ryu e Ken ce n'erano due.

A collage of various video game consoles and handheld devices, including the Atari 2600, NES, SNES, Game Boy, Game Boy Advance, PSP, PS2, PS3, and Wii, arranged around the central text "Console Forever". The text is written in a large, bold, red font with a black outline, and the entire image has a white background.



che queste stazioni spaziali sono labirintiche e dovete affrontare diversi mostri.

Ci sono oggetti da raccogliere come tre tipi di armi che in base alla potenza consumano un certo quantitativo di energia.

Quando ripulite una stanza piena di mostri appare un oggetto per recuperare l'energia persa e una per ricaricare le armi. Inizialmente troverete solo una spada laser.

Un gioco immediato e semplice perché dovete distruggere otto stazioni spaziali che sono state infestate da Draghi e altre orribili creature che vogliono distruggere la razza umana.

Dovete correre per i vari corridoi della stazione spaziale affrontando in un combattimento 1 contro 1 questi nemici per scoprire un codice segreto che dovete inserire nel computer e attivare l'auto distruzione.

Una volta fatto dovete correre verso l'uscita prima che la stazione spaziale venga distrutta.

Sembra tutto facile, ma sappiate

Un gioco non innovativo, ma con alcune scelte interessanti come il combattimento 1 contro 1 per recuperare energia e il codice segreto. Giocabilità davvero eccellente!

Gold

1989, ATARI

GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9



Il buon vecchio sparatutto, questa volta a scorrimento multiplo in cui dovete distruggere sedici satelliti per poter accedere ad un nuovo livello.

Ciascuno di questi è collegato ad un altro attraverso un raggio di comunicazione verde che non influisce sulla vostra astronave, ma quando uno di questi è vicino ad un altro un raggio rosso li unisce insieme diventando letali.

In caso di emergenza potete fuggire attraverso dei portali di iperspazio che potete anche usare per trovare altri satelliti.

Ci sono poi altri portali un po' rari che vi permettono di raccogliere una specie di crediti che potete usare per pagare dei pattugliatori e altri portali



per avere degli aiuti più immediati. Non solo satelliti, ma anche rocce vaganti nello spazio che se colpite si spaccano in due e cambiano direzione in maniera casuale. Attenzione ai robot riparatori che ricostruiscono i satelliti che avete distrutto e al tempo per terminare il livello in corso.



Smart Bomb, persone da salvare, potenziamenti e anche trappole mortali mostrate come fossero dei bonus da raccogliere.

Di tanto in tanto appare anche un oggetto che vi fa accedere facilmente al prossimo livello.

Bellissimo gioco, grafica di altissimo livello e curato bene. Eccellente l'introduzione in FMV.



Sembra un clone di Asteroids come concetto di base, ma che aggiunge altri elementi per renderlo più interessante. Il volo è difficile perché è influenzato dalla potenza di spinta.

Una produzione sviluppata da Project R3D per il Retrokomp 2015 dove arrivano al secondo posto.

La caratteristica di questo titolo è la realizzazione grafica in pixel art e più di 40 missioni in diversi scenari e richiede un qualunque Amiga con 68020 e 1 MB Chip RAM. Portato in seguito anche su CD32 oggetto di questa recensione.

Lo scopo del gioco è quello di difendere un villaggio a tutti i costi dall'invasione di grandi carri armati che non solo li vogliono distruggere, ma rendere schiavi tutti i suoi abitanti.

Voi siete un carro armato rosso o blu e dovete distruggere un certo numero di carri armati per poi passare ad un nuovo livello. Ci sono oggetti bonus come

Eccellente sparattutto anche se sa di già visto. Tanta grafica, ottimi effetti sonori (manca la musica durante il gioco). Io credo sia quel tipo di giochi per vedere fin dove si può arrivare e non per finirlo. Questo potrebbe renderlo poco appetibile nel tempo.

1984, ACTIVISION	
GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	7
GLOBALE	8

Silver

2016, PROJECT R3D	
GRAFICA	10
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	6
GLOBALE	8

Silver

A close-up photograph of a computer keyboard. The central focus is a light blue key with the word "Education" printed in black, sans-serif font. Surrounding this key are several white keys, including one with a right-pointing arrow, one with a question mark, and one partially visible with the letter "P". The lighting is soft, creating gentle shadows and highlights on the keys' surfaces.

Education

Apprendimento



In tutti gli esercizi potete sbagliare quanto volete perché è un gioco basato sul punteggio e basta.

Ciascuno di essi vi dà tante possibilità e lo scopo è quello di imparare nuove parole costruendole con consonanti e vocali attraverso dei giochi molto simpatici.

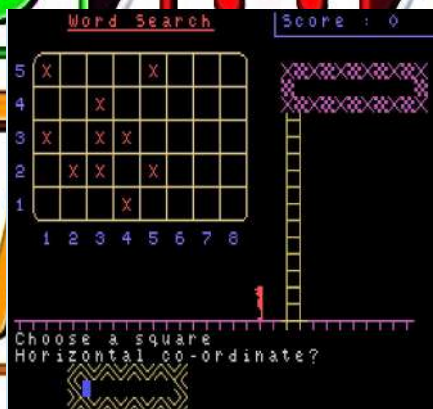
Lo scopo di questo prodotto educativo è stato perfettamente centrato ed è fatto molto bene.

Ci sono tre livelli di difficoltà per ciascun mini gioco e alla fine il bambino imparerà a costruire parole divertendosi.

E' un educativo che include tre mini giochi relativi all'apprendimento della lingua e della grammatica:

- 1) **Spelli-Copter**
- 2) **Word Search**
- 3) **Spell 'n' Build**

Nel primo gioco, un elicottero nemico distrugge una lettera di una parola e voi dovete prendere quella giusta e ricostruirla. Le istruzioni vi spiegano quali tasti dovete usare.



Il secondo gioco è un po' più complicato perché dovete trovare una lettera nascosta in una griglia scrivendo le sue coordinate. Quando la trovate dovete usare un uomo per prenderla e portarla nel riquadro con una scala dove, lettera dopo lettera trovare una parola.

Nel terzo gioco dovete creare tre case prendendo le lettere che sono in mezzo alle finestre e portandole una alla volta al cantiere.



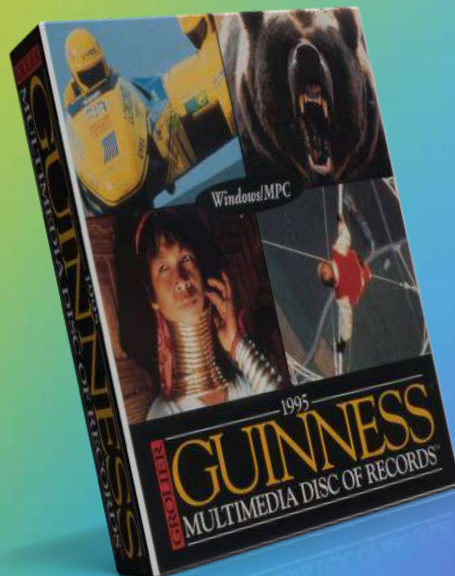
Ottimo educativo per lo scopo finale realizzato anche decisamente bene. Si gioca solo con la tastiera e non è messa benissimo, tuttavia, non avete l'ansia del tempo e quindi potete guardare dove sono i tasti. L'educativo ha anche questa funzione, ossia quella di insegnare ad usare la tastiera del computer.

Gold

1985, SCREENSOFT

GRAFICA	9
SONORO	8
APPRENDIMENTO	10
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

Box Art: Copertine in 3D





Top 3

Super Mario Bros *Special*



METAL GEAR



Edge



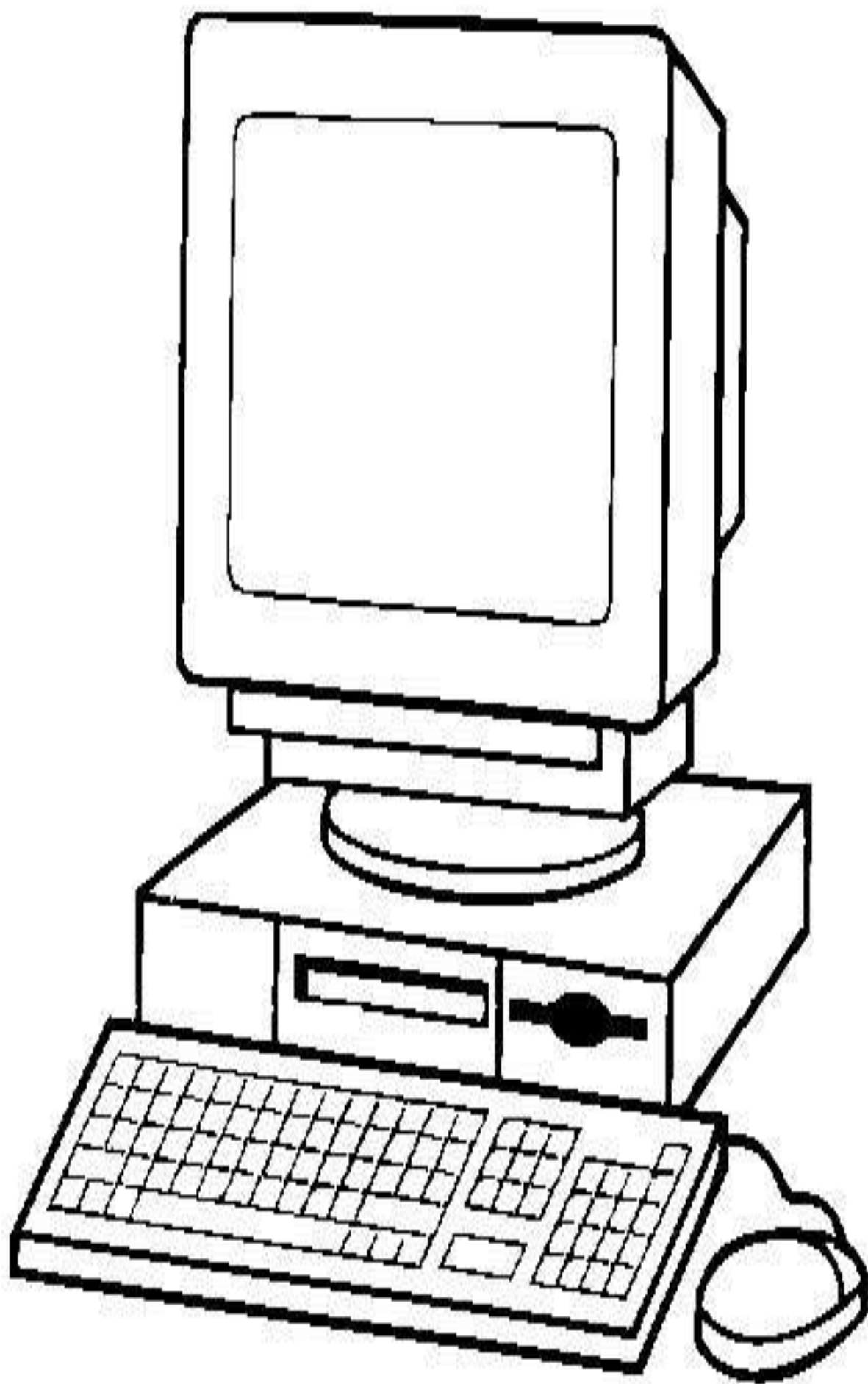
Multimedia

Grafica

Ufficio

Hardware







Anche la ricerca per immagini è molto buona come qualità e il programma permette di salvare l'immagine oppure di stamparla.

Quando si accede alla descrizione di un primato, si legge l'articolo completo e dettagliato e ogni immagine e video hanno una loro ulteriore breve descrizione che mette in risalto quel particolare primato.

La versione per PC Windows è stata ideata per sfruttare al meglio le caratteristiche del sistema operativo su cui gira ed è ricca di immagini e video di ottima qualità. L'interfaccia è esattamente come si vede nell'immagine del titolo di questa recensione dove si può accedere ai vari record tra tante icone tra cui



una ricerca per titolo, per immagini e per video.

La ricerca per titolo non è quella dalla A alla Z, ma c'è un'interazione migliore tra le categorie principali, le sottocategorie e gli articoli che parlano dei primati che si vuole conoscere.

Questa migliore integrazione è facilitata dal sistema di finestre di Windows 3.x che usa in pratica una specie di explorer che mostra categorie e sottocategorie ad albero via via che vi addentrate sempre di più in una ricerca approfondita e creando una interazione migliore con gli articoli che si vogliono leggere.

Gli articoli in questione sono molto dettagliati e l'interfaccia grafica è stata ricercata per essere davvero

bella da vedere come se voi foste seduti a leggere in una biblioteca reale.

Questo sistema di visione facilita anche la ricerca di altri primati della stessa sottocategoria che sono visibili come discussione una sotto l'altra.

Se il primato ha una foto, questa può essere visualizzata cliccando sull'opzione apposita e la qualità è davvero notevole.

Questo sistema di visualizzazione all'inizio è un po' complicato perché bisogna imparare a gestire questo explorer integrato nell'enciclopedia e come gestire la struttura ad albero per ritornare al menu delle categorie principali senza ogni volta ritornare alla schermata iniziale.

Questa enciclopedia dei primati ha anche diversi video (non ce ne sono tanti) che si possono vedere se l'articolo scelto prevede il video, ma lo si può fare anche accedendovi attraverso



so una ricerca tra tutti quelli disponibili.

La qualità dei video è molto elevata, da come si vede nella seconda immagine, e questa versione non è da meno a produzioni per sistemi operativi superiori.

Ottima enciclopedia dei primati in versione Windows 3.x con una qualità dei video e delle immagini eccellente.

Interfaccia potente grazie ad un explorer che aiuta nella ricerca e nella visualizzazione dei Primati, ma che richiederà un po' di tempo per prenderci la mano.

Buono il contenuto multimediale che è sempre grandioso in queste produzioni.

Gold

1995, GROlier

GRAFICA	10
SONORO	9
MULTIMEDIA	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9,2

Al prossimo incredibile numero

#140

Novembre 2022



CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
Secret Quest	COMMERCIALE	Dovrebbe essere l'ultimo gioco pubblicato per Atari 2600 negli Stati Uniti.
Street Fighter	COMMERCIALE	Il gioco per il Commodore 64 è stato sviluppato da due aziende diverse come un esperimento e furono commercializzate entrambe su un'unica cassetta. La versione Spectrum invece fu creata come gioco per una competizione solo per realizzare il massimo punteggio.
Street Fighter II	COMMERCIALE	Per la versione Commodore 64 fu stampato un libretto con tutte le mosse speciali, ma erano sbagliate. La versione DOS uscì talmente in ritardo che alcuni appassionati del gioco ne crearono uno molto simile chiamato SFLIU anche se esteticamente era molto primitivo rispetto alla versione U.S. Gold.

COSA SUCCEDDEVA A OTTOBRE?

DATA	EVENTI	
2 OTTOBRE 1995	Dopo undici anni di calcolo ed elaborazione di programmi, l'ENIAC va in pensione	
6 OTTOBRE 1983	Lo sviluppo di Lotus diventa pubblico	
17 OTTOBRE 1994	IBM Corp. ha annunciato che avrebbe ridotto la sua linea di personal computer	
19 OTTOBRE 1973	Atanasoff viene giudicato ufficialmente l'Inventore di Computer	
22 OTTOBRE 1941	Nasce Mazor, il co-inventore di Microprocessori	
25 OTTOBRE 2001	Windows XP è la famiglia di sistemi operativi a 32 e 64-Bit prodotti da Microsoft	
31 OTTOBRE 1945	Si tiene al MIT la prima conferenza sulla tecnica dell'informatica Digitale	

IT WAS JUST A DREAM.
IT WAS SO REAL...SO VIVID!
IT WAS JUST A DREAM...WASN'T IT?



IN YOUR DREAMS YOU TRAVEL TO THE DREAMWEB
- EVERYONE DOES. IT AFFECTS THE PLANE OF
YOUR SUBCONSCIOUS. RYAN HAS A DISTURBING
INNER TURMOIL, DRIVING HIM, TESTING HIM,
FORCING HIM THROUGH THIS BATTLE OF THE
SUBCONSCIOUS MIND.



THE DREAMWEB IS ABOUT
TO BE SHATTERED.

- Totally original concept.
- Precision graphics and 4000 frames of stylish animation.
- Chilling combat sequences.
- Haunting narration throughout, with distinctive character voices played by professional actors*.
- Movie soundtrack with superb sampled sound effects making Dreamweb the most atmospheric adventure ever.

- Read Ryan's story in the enclosed 'Diary of a mad? man'.
- Explore hundreds of meticulously detailed locations.
- A perfect fusion of science fiction and the dark mysteries of adventure gaming.

System Requirements: IBM PC or Compatible, 386 or Greater, MS-DOS 3.0 and above, 590K of Free Conventional RAM, 1.44 Mb Floppy Disk Drive, Hard Disk Drive (25Mb Free Space), Keyboard and Mouse Required. Optional - Soundblaster (Requires 3Mb of Free EMS memory).



IBM PC
3.5" (HD)

©1994 CREATIVE REALITY

CREATIVE
REALITY



Manufactured in the UK.
Printed on board containing at least
80% recycled material.
©1994 Empire Software.



WARNING:
THIS GAME CONTAINS SCENES OF VIOLENCE
NOT SUITABLE FOR SMALL CHILDREN

~~Sunday April 8~~
Monday April 9

The clock keeps going
round.

It won't ~~not~~ tell me
the time.

Santa Claus gave a
gun to me.

Let loose the puppies
of war.

I died last night.



OPEN YOUR MIND AND
TAKE A JOURNEY INTO
THE FUTURE OF
ADVENTURE GAMING.

empire[®]
INTERACTIVE

* PC CD-ROM version only. IBM PC screen shots shown. VGA 256 colour